

24. Y

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平9-62812

(43) 公題目 平成9年(1997)3月7日

(51)Int.Cl.*	識別記号	府内整理番号	F I	技術表示箇所
G 0 6 K	17/00		G 0 6 K	17/00
A 6 3 F	9/22		A 6 3 F	9/22
G 0 6 K	19/00		G 0 6 K	19/00
	19/073			Q
G 0 7 F	7/08		G 0 7 F	7/08
				P
				A
審査請求有 前項の概要 O.L. (全 28 頁)				

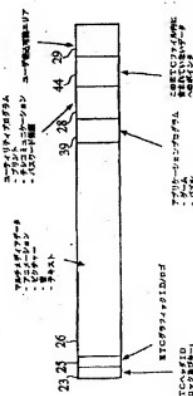
(21)出願番号	特願平8-49236	(71)出願人	596031572 ティラー ベベル TYLER PEPPEL アメリカ合衆国、カリフォルニア 94965、サウザリト、ウエストスト リート 109、ナンバー 1
(22)出願日	平成8年(1996)3月6日	(72)発明者	ティラー ベベル アメリカ合衆国、カリフォルニア 94965、サウザリト、ウエストスト リート 109、ナンバー 1
(31)優先権主張番号	3 9 8 8 6 2	(74)代理人	弁理士 小嶋 一男 (外1名)
(32)優先日	1995年3月6日		
(33)優先権主張国	米国(US)		

(54) 【発明の名義】 電子的トレーニード用カード

(57) 「要約」 (修正有)

【課題】 稀少性及び真正性を担保し、電子的フォーマットで情報を格納する

【解決手段】 分離したプログラムを有する電子的トレード用カード（ETC）の作成、ETCとの交換、ETCによる活動、及びETCの収集をサポートするシステムにおいて、ETCフォーマットは、ETCシステムの構成要素内に埋込まれており、それは共通の特別のETCフォーマットを発生し受け付けるべく構成される。したがって、カード作成アプリケーションで作成したカードは、ETCアルバムによって認識することができる。ETCフォーマットには、分離したコンピュータコードセグメント内においてカード収集及び交換のために必要である種別性及び真正性の両方をサポートする。



- 【特許請求の範囲】**
- 【請求項1】** トレード用カード比喩を実現するシステムにおいて、複数個の電子的トレード用カード(ETC)からなる分離したコンピュータプログラムを有しており、各ETCが分離したコンピュータコードセグメントに対応しており且つカードの稀少性及びカードの真正性をサポートする電子的フォーマットを有していることを特徴とするシステム。
- 【請求項2】** 請求項1において、前記電子的フォーマットが、当該ETCを個別的に識別するETCヘッジ識別コード、前記ETCへのアクセスを制限し且つパスワード保護を課すオプションとしてのロック及びキーメカニズム、オーディオビデュアルロゴ、著作権表示、会社情報のうちのいずれかを包含することの可能なETCグラフィック識別コード、アニメーション、ビデオ、画像、音、テキストのうちのいずれかを包含することの可能なマルチメディアデータ、外部メディアのディプレイをトリガ及び／又は外部アプリケーションをランするスクリプトで埋め込んでいる外部データ及びプログラムへのポインタ、ユーティリティプログラム、不完全なリンク可能なコードセグメント、ゲーム、パズル及びユーティリティのいずれかを包含するアプリケーション、個人化、メッセージ、音声記録、画像格納及びスコア維持のいずれかに対しユーザーが書込可能なエリア、を有することを特徴とするシステム。
- 【請求項3】** 請求項2において、前記ユーティリティプログラムが、コピー保護構成、プリントドライバ、テレコミュニケーションプロトコル、自己破壊ルーチンのいずれかを有することを特徴とするシステム。
- 【請求項4】** 請求項1において、前記ETCが、CD-ROM、ネットワーク構成のサーバ、固定ディスク、フロッピディスク、データカード、書込可能な光学的記憶媒体、RAMを包含する広範なデジタル媒体に上って移植可能であることを特徴とするシステム。
- 【請求項5】** 請求項1において、前記トレード用カード比喩が少なくとも2つのETCへ分配されたパズルであることを特徴とするシステム。
- 【請求項6】** 請求項5において、所定時間内を超過すると前記ETCが自己破壊及び／又は自己消去を行なう、前記ETCがオンラインシステム上で制限した時間の間入手可能とされる、前記ETCに時間のスタンプが押される、のうちのいずれかの態様で、前記パズルがETCにおいて稀少性を発生するためにタイミングを使用することを特徴とするシステム。
- 【請求項7】** 請求項1において、前記ETCがコピー保護されており、前記ETCをコピーすることが可能な回数が制限されることを特徴とするシステム。
- 【請求項8】** 請求項7において、前記ETCが不当なコピーを検知するためのパブリックキー／プライベートキー暗号化手段を有することを特徴とするシステム。
- 【請求項9】** 請求項1において、前記ETCが部分的な組にランダムに分布されていることを特徴とするシステム。
- 【請求項10】** 請求項1において、ユーザがETCを観察し且つそれと対話を行なうために一カルコンピュータ装置内に存在せねばならないランタイムエンジンが設けられており、前記ランタイムエンジンは、メディアハンドラ及びディスプレイーチン、タイミングメカニズム、ディスプレイ管理、及び入力ハンドラを有していることを特徴とするシステム。
- 【請求項11】** 請求項1において、前記トレード用カード比喩がプリント情報の一部が欠如しているプリント／プリント可能な不完全なカードを有しており、前記欠如している情報が少なくとも1個のETCを使用することによって与えられ、前記欠如している情報が見つかった場合に前記不完全なカードをプリントすることが可能であり、前記ETCからの分離された情報が前記不完全なカードを完成させ、その際にハイブリッドのETC／ペーパートレード用カードを形成することを特徴とするシステム。
- 【請求項12】** 請求項1において、前記トレード用カード比喩が複数個のリンクしたETCを包含するアドベンチャーゲームを有しており、各ETCが、前記アドベンチャーゲームをプレイする場合にETCの所有者に対して便宜を与える手掛けり、ヒント及び／又はその他の特別の特性を提供すべく適合させていることを特徴とするシステム。
- 【請求項13】** 請求項12において、前記ETCが既存のゲームを、付加的なレベルのプレイ、キャラクタ及び／又はその他のゲーム要素で補充することを特徴とするシステム。
- 【請求項14】** 請求項12において、遊戯者が前記ゲームにおけるあるレベルのプレイを解決したことの達美及び証拠のいずれかを前記ETCが与えることを特徴とするシステム。
- 【請求項15】** 電子的トレード用カード(ETC)においてトレード用カード比喩を実現する方法において、少なくとも1個のETCを集め且つ個人化させ、各ETCは分離したコンピュータコードセグメントに対応しており且つカード稀少性及びカード真正性をサポートする電子的フォーマットを具備しており、前記ETCに対するフォーマット及び設定を選択し、

オプションとして個人化したマルチメディアキャラクターを前記ETCへ付加し、

オプションとして前記ETC内に組込まれるべきゲームを選択し、

オプションとして前記ゲームにリンクされた秘密メッセージを前記ETCへ付加し、

オプションとして他のETCへのリンクを付加する、上記各ステップを有することを特徴とする方法。

【請求項16】電子的トレード用カード(ETC)においてトレード用カード比喩を実現する方法において、マルチルーム仮想環境へ入り、尚前記環境内の各ルームはETC収集を完成するため特定の組のETCを必要とし、各ETCは分離したコンピュータコードセグメントに対応しており且つカードの稀少性及びカードの真正性をサポートする電子的フォーマットを具備しており、欠如しているETCを見つけ出し、

前記組を完成し、

前記組が完成された場合に褒美を与える、上記各ステップを有することを特徴とする方法。

【請求項17】請求項16において、前記組のETCが映画を包含する電子アルバムを有しており、欠如しているETCが前記映画から鍵となるシーンをアンロックさせることを特徴とする方法。

【請求項18】請求項17において、税抜きされている場所における欠如している映画ETCを見つけ出したことは、その欠如しているETCを見つけ出した人が前記ETC及び映画のいずれかを個人化させることを許容することを特徴とする方法。

【請求項19】電子的トレード用カード(ETC)におけるトレード用カード比喩を実現する方法において、各電子的トレード用カード(ETC)が分離したコンピュータコードセグメントに対応しており且つカードの稀少性とカードの真正性とをサポートする電子的フォーマットを具備している一連のリンクした電子的トレード用カード(ETC)を使用して困難性のレベルが増加するパズルを解答し、

前記パズルの各レベルを解答した場合にのみ個人化した完了証明書を発生し、前記完了証明書はオプションとして前記パズルの次のレベルを解答するための鍵を包含する、上記各ステップを有することを特徴とする方法。

【請求項20】請求項19において、所定数のETCパズルの解答が前記ゲームの1つのレベルの完了を可能とする鍵を暴露するのに必要な全ての分離された情報を寄せ集めるように前記ETCがリンクされており、且つ所定数のレベルを完了すると、前記ゲームの完了を可能とさせる鍵を露呈せざるに必要な全ての分離された情報を寄せ集めることを特徴とする方法。

【請求項21】トレード用カードの比喩を実現する方法において、各電子的トレード用カード(ETC)が分離されたコンピュータコードセグメントに対応しており

且つカードの稀少性とカードの真正性とをサポートする電子的フォーマットを具備している複数個の電子的トレード用カード(ETC)から構成されるコンピュータプログラムを分離させるステップを有することを特徴とする方法。

【請求項22】請求項21において、

前記ETCを個別に識別するETCヘッダ識別コードを与える、

前記ETCへのアクセスを制限し且つパスワード保護を与えるためのオプションとしてのロック及び鍵メカニズムを与える、

オーディオビジュアルロゴ、著作権表示、会社情報のいずれかを含むことの可能なETCグラフィック識別コードを与える、

アニメーション、ビデオ、画像、音及びテキストのいずれかを含むことの可能なマルチメディアデータを前記ETC上に与え、

外部のメディアの表示をトリガ及び／又は外部のアプリケーションをランするスクリプトの形態で埋込まれている外部データ及びプログラムに対し前記ETC上にボイントを与える、

前記ETC上にユーティリティプログラムを与える、

不完全なリンク可能なコードセグメント、ゲーム、パズル及びユーティリティのうちのいずれかを含むするアプリケーションを前記ETC上に与え、

個人化、メッセージ、音声記録、画像格納及びスコア維持のうちのいずれかに對し前記ETC上にユーザが書き可能なエリアを与える、上記各ステップを有することを特徴とする方法。

【請求項23】請求項22において、前記ユーティリティプログラムがコピー保護構成、プリントドライバ、テレコミュニケーションプロトコル、自己破壊ルーチンのうちのいずれかを有することを特徴とする方法。

【請求項24】請求項21において、前記ETCが、CD-ROM、ネットワーク型サーバー、割定ディスク、フロッピディスク、データカード、書き可能な光学的格納装置、RAMを包含する広範なデジタル媒体を介して移動可能であることを特徴とする方法。

【請求項25】請求項21において、前記トレード用カード比喩が少なくとも2個のETCに対し分配したパズルであることを特徴とする方法。

【請求項26】請求項25において、前記パズルが、与えられた時間が経過した後に前記ETCを自己破壊及び／又は自己消去、

オンラインシステム上でETCを使用可能な時間の制限、

前記ETCの時間スタンプ、のうちのいずれかの様様で、ETC内に稀少性を発生させるためのタイミングを使用することを特徴とする方法。

【請求項27】請求項21において、前記ETCをコ

ピーすることの可能な回数を制限するために前記ETCのコピー保護を行なうことを特徴とする方法。

【請求項28】 請求項27において、前記ETCが、パブリックキー/プライベートキー暗号化手段によって不当なコピーを検知することを特徴とする方法。

【請求項29】 請求項21において、前記ETCが部分的な組でランダムに分布されていることを特徴とする方法。

【請求項30】 請求項21において、ユーザがETCを観察し且つそれと対話を行なうことが可能となる前に局所的なコンピュータ装置内にランタイムエンジンが存在することを必要とすることを特徴とする方法。

【請求項31】 請求項21において、前記トレード用カード比喩が、

一部が欠如しているプリント済/プリント可能なカードをとく。

前記欠如している情報を見つけ出すために少なくとも1個のETCを使用し、前記欠如している情報が見つかることと前記完全なカードをプリントすることが可能であり、前記ETCからの分離されている情報が前記不完全なカードを完成し、その際にハイブリットのETC/ペーパートレード用カードを形成する。上記各ステップを有することを特徴とする方法。

【請求項32】 請求項21において、前記トレード用カード比喩が、各ETCがETCの所有者に対してアドベンチャーゲームを行なう場合の便宜を与える機、ヒント及びノウハウその他の特別の特性を提供すべく選択されている複数個のリンクされたETCを包含するアドベンチャーゲームを有していることを特徴とする方法。

【請求項33】 請求項22において、前記ETCが付加的なレベルの遊戲、キャラクタ及び/又はその他のゲーム要素で既存のゲームを補充することを特徴とする方法。

【請求項34】 請求項22において、前記ETCが遊戲者が前記ゲーム内の1つのレベルの遊戲を解答したこととの証明及び賞美のいずれかを与えることを特徴とする方法。

【請求項35】 請求項21において、書込可能な媒体を介してETCをトレードすることを特徴とする方法。

【請求項36】 請求項21において、オンラインでETCのトレードすることを特徴とする方法。

【請求項37】 請求項36において、前記ETCがコマンドに基づいてダイヤルされる内蔵の電話番号を有することを特徴とする方法。

【請求項38】 トレード用カードの比喩を実現するシステムにおいて、

各電子的トレード用カード(ETC)が分離したコンピュータコードセグメントに対応しており且つカードの稀少性及びカードの真正性をサポートする電子的フォーマットを具備している複数個の電子的トレード用カード

(ETC)から構成される分離されたコンピュータプログラムが設けられており、前記ETCがディスプレイシステム、ハウジング、ソフトウェア、バッテリ、CPU、LCDディスプレイを包含していることを特徴とするシステム。

【請求項39】 請求項38において、前記ETCが有するファイルをペーパーカードのいずれかに出力する手段が設けられており、そのペーパーカードをトレードし且つカードゲームにおいて使用することが可能であることを特徴とするシステム。

【発明の詳細な説明】

#### 【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、電子的フォーマットでの情報の格納及び流布を行なう技術に関するものである。更に詳細には、本発明は、稀少性及び真正性に基づいてこのような情報を流布する技術に関するものである。

#### 【0002】

【従来の技術】 ペーパーのトレード用カードは100年以上人気のあるものであった。数世代にわたり、子供も大人も狂熱的にスポーツカードを收集し且つトレード即ち交換を行なって来た。過去15年乃至20年の間に、トレード用カードの内容は漫画のキャラクタ(例えば、ザライオンキング「The Lion King」)、空想的生物(例えば、スタートレック「Star Trek」、ダンジョンズ「Dungeons」、ドラゴンズ「Dragons」)役目を担うゲーム、野生生物、及び著名な犯罪者などに拡大している。

#### 【0003】子供の活動でトレードカードの何世代にも

わたる人気を持ったものは殆どなかった。歴史的見ても、トレード用カードの使用パターン及び技術は一定のままであった。カードが厚紙の上にカラーで印刷され、連続番号が付けられ小売店で販売され、且つより最近になって、トレード用カードの専門店で販売されている。トレード用カード収集雑誌が世界的に発行されており且つトレード用カードの集会がアメリカの全ての主要な町で行なわれている。ペーパーカードはインターネットによつてもトレードされている。稀少であるが高価なものではないトレード用カードをトレードし且つ收集することとの根本的な興味は国際的な現象である。トレード用カードは日本及びヨーロッパにおいても非常に人気があり、且つそれは局所的な興味のある内容を有するものであるが、それが販売され、取扱され且つトレードされる様様は米国におけるものと非常に類似している。子供がカードを購入し且つ人気のあるタイプのカードの完全なシリーズを収集しようとする。彼らは次第とトレードしてカードのシリーズにおいて欠如しているものを埋合せ且つ自分の収集物を補充している。過去5年乃至10年の間に、トレード用カードゲームが出現しており(例えば、マジック—ザ・ギャザリング(Magic-The

Gathering)）、それは従来のカードゲームのゲーム遊びをトレード用カードの収集行為と結合させているものである。既存のトレード用カードゲームにおいては、自己のカード収集の完全性が他の遊戯者に対してゲームにおいて自己に便宜性を与えている。

【0004】このようなトレード用カードにおける今尚強く存在する消費者の興味と平行して、消費者のマルチメディア技術において幾つかの傾向が最近明らかなものとなっている。

【0005】・消費者はマルチメディアを具備したパソコン及び進んだビデオゲームシステムを消費者が購入することが迅速に増大している。マルチメディアコンピュータは家庭用における主要な焦点としてビデオゲーム及びVCRの後継者として確立つつある。同時に、ビデオゲームシステムは能力が向上しており且つステレオ音響効果、CD-ROMドライブ、及び書き込み可能なデータ格納装置を付加することによりその機能性は殆どコンピュータ知能のとなりつつある。

【0006】・消費者オンラインサービスへの加入者の数は迅速に増加している。消費者は賃くなり且つ「サイバースペース(cyberspace)」の概念に精通し、その場合には、Eメール及びその他のデジタルデータを仲間の加入者と共有する上に距離は問題ではない。

【0007】・データ圧縮技術は消費者が購入し且つアクセスすることの可能なものとなっている。データ圧縮技術は消費者媒体及びコンピュータ製品の共通の特徴となっている。

【0008】・デジタル格納媒体の容量は増大し且つ価格が低下している。フロッピディスク、光学的格納装置及びハードドライブは、全て、より低いコストでより多くのデータを保有するようになっている。

【0009】・電子的に読み書きのできる子供たちの世代が出現している。トレード用カードの年齢層における今日の子供たち（即ち、8才乃至14才の年令）は電子的環境に馴れており且つ親しんでいる。彼らは映画、彼らのゲーム遊戯技術に挑戦する複雑なビデオゲーム、及び、より最近になって、モニタ及びCD-ROMドライブを備えたマルチメディアコンピュータにおいて洗練した電子的特別効果の世界で成長している。

【0010】これらの傾向はより関係のないもののように見えるかもしれないが、それらは分離した消費者マルチメディアに対するシステムを創造するための潜在的な製品の機会に収斂され、即ちそのマルチメディア製品は、消費者がマルチメディアデータの分離された部分をざっと目を通し（ブラウズ）、創造し、収集し且つ交換することを可能とするものである。殆ど全てのマルチメディアソフトウェアは、今日、消費者によってざっと目を通すことを可能とする大きくモノリシックなデータの集まりとして出版されており、それは本及び映画のアナログ的な出版モデルである。

【0011】上述した傾向は、電子的に読み書き可能な消費者がデータ圧縮及び購入可能な高密度の格納装置を利用し、マルチメディアパソコン及びビデオゲームシステムを使用してマルチメディア情報の分離した部分を創造し、収集し、且つ交換することの潜在性を形成している。収集及び交換は、例えば高密度のフロッピディスク等の物理的媒体又はオンラインシステムを介して行なうことが可能である。このような機会の初期の兆候は今電子メール及び消費者によってスクリーン上にグラフィックを形成することを可能とする子供の電子ペイントプログラムにおいて見られる。

【0012】種々の別のフォーマットの案内状及び関連するシステムは当該技術分野において公知である。例えば、米国特許第5,120,589号はラミネート上に写真画像をプリントする方法である収集可能な促進カードを開示しており、米国特許第5,282,651号では、コーティング下側に二次的な見せ物として取得することによりユーザーと相互作用を行なうトレード用カードを開示している情報の取得及び開示のトレード用カード及び方法を開示しており、即ちそれはスクランチカードの1形態である。米国特許第5,036,472号は、案内状を作成し且つそれをすぐさまプリントすることを可能とする電子的販売装置を有する個人化した製品等を販売するためのコンピュータ制御装置を開示しており、即ちそれは販売代理店において案内状は個人化したカスタム化した製品を販売するための装置である。従って、米国特許第5,036,472号は、一連の電子的形態を提供し、それから、所望の案内状フォーマットを選択し且つそのフォームの中に個人化情報を入れることが可能である。

【0013】本発明の技術的背景としての他の従来技術としては、米国特許第4,890,229号、電子的野球カード、はスポーツに関する情報を格納する計算機を開示しており、米国特許第5,056,029号、社会的表現カード製造及び販売方法及び装置は店頭カード製造及び販売システムを開示しており、米国特許第5,356,151号、スケールモデルゲーム、はゲームキーを開示している。米国特許第5,338,043号、暗号解読ゲーム、は数人の遊戸者のうちの一人が遊戸することが可能であり且つ暗号テキストと識別印とを具備しており、暗号テキストが隠された情報を包含する場合のある暗号化されたメッセージであるパズルゲームを開示している。米国特許第5,091,849、制御情報及びデジタル画像データを別個に転送するために第一及び第二ネットワークを使用するコンピュータ画像生成及びシステム、はアニメーションを生成するためにコンピュータ画像生成システムを開示している。

【0014】更に興味のあるものとしては、米国特許第4,951,203号、コンピュータカード、及び米国特許第4,956,727号、コンピュータカード、が

ある。米国特許第4, 951, 203号は、デジタルコンピュータによって創造され且つ読み取可能な案内状を開示しており、且つ複数個のメッセージ及び複数個のオーディオ選択を格納するために例えば磁気カード又は磁気ディスク等の磁気的媒体手段を必要としている。そのメッセージはオーディオ情報の再生に関連して表示されるビジュアルメッセージとすることが可能である。該メッセージはソースのコンピュータを構成するために使用される制御ファイルを有するものでなければならぬ。従って、米国特許第4, 951, 203号は、オーディオとビデオとがランタイムモジュールでリンクされており且つコンピュータシステムで使用するために磁気的媒体上に格納されるマルチメディアフォーマットを開示している。

【0015】米国特許第4, 965, 727号は、1つの製品の複数個の複合交通及び社会的コミュニケーション選択を実現し且つ監督するシステムを開示している。この米国特許第4, 965, 727号の「監督」要素は、一度につづらではなく複数個のマルチメディア出力を同期的に提供するためのコンピュータオペレーティングシステムの監督下でデザイン、メッセージ及びオーディオ出力の通常的な発生の受取人による知覚に向かっている。発生された案内状は個人的なメッセージを社会的環境における別の人へ通信するために使用されて、それは、前もってアントリした画像及び前もってプリントしたメッセージを有すると共に例えば付加した音楽選択等のオーディオ部分を有するものである。

【0016】個人間の全体的な社会的な通信は1つの位置において固定媒体上に格納される。そのようにして発生されたコンピュータ案内状はその位置においてそのまま使用することが可能であり且つユーザーとその案内状の受取人との間で特別な感情的意味のユーザが形成したメッセージを即席に作るために修正することが可能である。受取人が即席した位置にある場合には、ユーザはその固定媒体を受取人へ郵送することが可能である。受取人はその個人間社会的コミュニケーションをコンピュータ内に挿入し、且つコンピュータが同期したオーディオ／ビジュアルプレゼンテーションを発生する。

#### 【0017】

【発明が解決しようとする課題】本発明は、以上の点に鑑みてされたものであって、上述した如き従来技術の欠点を改良し、電子的フォーマットで情報を格納し且つ流布することの可能な技術を提供することを目的とする。本発明の別の目的とするところは、稀少性及び真正性に基づいて電子的フォーマットで情報を流布する技術を提供することである。

#### 【0018】

【課題を解決するための手段】本発明は、トレード用カード比喩を分離したコンピュータプログラムへ適用するシステム、及びデジタル電子的トレード用カードの収集、交換、ゲーム遊戯、作成をサポートし且つ向上させる幾つかのハードウェア及びソフトウェアシステムの独特な構成を提供している。従って、本発明は、従来のトレード用カード比喩をとるものであって、消費者デジタル媒

集、交換、ゲーム遊戯及び形成をサポートし且つ向上させる幾つかのハードウェア及びソフトウェアシステムの独特な構成を提供している。従って、本発明は、従来のトレード用カード比喩をとるものであり且つ消費者デジタル媒体における通用に対し独特な態様でアップデートし且つ向上させるものである。

【0019】本発明は、電子的トレード用カード(ETC)用の電子的ハードウェア及びソフトウェアアーキテクチャを有している。本発明は、電子的トレード用カードを作成し、電子的トレードカードを種々の態様で使用し(例えばゲーム)、電子的トレードカードを収集することをサポートするシステムとして一体的に機能する多数の構成要素を有している。

【0020】電子的トレード用カードフォーマットは本電子的トレード用カードシステムの全ての構成要素に組込まれている。これらの構成要素は共用の特別の電子的トレード用カードフォーマットを発生し且つそれを受け付けるべく構成されており、従って、例えば、カード作成アプリケーションで作成されたカードは電子的トレード用カードアルバムによって認識することが可能である。そのカードフォーマットは、分離したコンピュータコードセグメント内において稀少性及び真正性(カード収集及び交換のためには必須)の概念をサポートするので重要ななものである。ETCは多数の構成要素からなる特別のデータフォーマットを有している。即ち、(a) ETCヘッダ識別、即ちETC、及び所属によりアクセスを制限し且つパスワード保護を与えるためのロック・キー・カニズムを個別に識別するASCIIストリング、

(b) オーディオビジュアルロゴ、著作権表示、会社情報等のETCグラフィック識別、(c) アニメーション、ビデオ、画像、音、テキスト等のマルチメディアデータ、(d) 外部媒体のディスプレイをトリガするか又は外部アプリケーションをランするスクリプト形態で埋込まれている外部データ及びプログラムへのポインタ、(e) 例えばコピー保護、プリント、テレコミュニケーションプロトコル、自己破壊(消去)ルーチン等のユーティリティプログラム。(f) 不完全なリンク可能なコードセグメント、ゲーム、パズル、ユーティリティを包含するアプリケーション、(g) 個人化、ASCIIメッセージ、音声記録、スコア維持のためのユーザが書き可能なエリア、等がある。

【0021】  
【発明の実施の形態】本発明は、トレード用カード比喩の分離したコンピュータプログラムへの適用のためのシステム、及びデジタル電子的トレード用カードの収集、交換、ゲーム遊戯、作成をサポートし且つ向上させる幾つかのハードウェア及びソフトウェアシステムの独特な構成を提供している。従って、本発明は、従来のトレード用カード比喩をとるものであって、消費者デジタル媒

11

体での適用のためにそれを独特にアプデートし且つ向上させるものである。

【0022】本発明は、電子的トレード用カード(ETC)のための電子的ハードウェア及びソフトウェアアーキテクチャを提供している。本発明は、

- ・電子的トレード用カードを作成、
- ・電子的トレード用カードを交換、
- ・電子的トレード用カードの使用履歴(例えばゲーム遊戲)、
- ・電子的トレード用カードの取扱。

をサポートするシステムとして一体的に機能する多数の構成要素を有している。

#### ランタイムエンジン

ETCアーキテクチャの別の重要な構成要素はユーザがETCを観察し且つ相互作用を行なうために局所的なコンピュータ装置内に存在せねばならない別個のランタイムエンジンである。このランタイムエンジンは、媒体ハンドラ及びディスプレイルーチン、タイミングメカニズム、ディスプレイ管理及び入力ハンドラ等の殆どETCによって使用される機能から構成されるコンパクトなアッセンブリコードプログラムである。

【0023】電子的トレード用カードフォーマット  
図1は本発明に基づく電子的トレード用カードデータフォーマットの概略図である。このカードフォーマットは電子的トレード用カードシステムの全ての構成要素に組込まれているグローバルな概念である。これらの構成要素は共通の特別の電子的トレード用カードフォーマットを発生し且つ受付けるべく設計されており、従って、例えば、カード作成アーキテクチャで作成されたカードは電子的トレード用カードアルバムによって認識することができる。このカードフォーマットは、分離したコンピュータカードセグメント内の専用性及び真正性(カード取扱及び交換に必須)の概念をサポートするので重要である。

#### 【0024】ETCデータフォーマット

ETCは多数の構成要素からなる特別のデータフォーマット26を有している。

【0025】ETCヘッダ識別23、即ちETC及び所望によりアクセスを制限し且つパスワード保護を与えるロック・鍵メカニズムを個別的に識別するASCII I 40ストリング、

・ETCグラフィック識別25、例えばオーディオビジュアルロゴ、著作権表示、会社情報、

・マルチメディアデータ27、例えばアニメーション、ビデオ、画像、音、テキスト、

・外部媒体のディスプレイをトリガするか又は外部アーキテクチャをランするスクリプト形態で組まれている外部データ及びプログラムへのポイント44、

・ユーティリティプログラム28、例えばコピー保護、プリント、テレコミュニケーションプロトコル、自己破

壊(消去)ルーチン、

・アプリケーション39、不完全なリンク可能なコードセグメント、ゲーム、パズル及びユーティリティを包含、

・個人化、ASCIIメッセージ、音声記録、スコア維持のためのユーザが書込可能なエリア29、等がある。

#### 【0026】メディア独立性

全ての場合において、ETCソフトウェアは可及的にメディア独立性であるように最適化され、そのことは、可及的にいずれかのメディアに特定のデータフォーマットに依存するものではないことを意味している。ETCはCD-ROM、ネットワーク型サーバ、固定ディスク、フロッピディスク、データカード、書込可能な光学的格納装置、RAMを包含する広範なデジタル媒体を介して移植可能であることが意図されている。

#### 【0027】プラットホーム独立性

全ての場合において、ETCソフトウェアは、可及的にプラットホーム独立的であるように最適化されており、そのことは、可及的にいずれかのマシンに特定のナルーチン又は機能に依存するものではないことを意味している。ETCはパソコン、ビデオゲーム装置、セットトップボックス、パーソナルデジタルコミュニケーション、及びハンドヘルドコンピュータ装置を包含する広範なデジタルコンピュータプラットホームを介して移植可能であることが意図されている。説明の便宜上、本明細書においては、セットトップボックスは、ディスプレイモニタとして消費者のテレビを使用するネットワーク型又は非ネットワーク型コンピュータ装置として定義する。

【0028】図2は本発明に基づくユーザトレード用カードトレード環境のブロック図である。図2において、ユーザ30、31は購入カード32、作成カード33、促進カード34、ゲームカード35を包含する種々のフォーマットでのトレード用カードへのアクセスを有している。これらのカードは、オンライン媒体36、物理的媒体37、ペーパーメディア38を包含する種々の媒体で格納され且つアクセスされる。

【0029】図3は本発明に基づくトレード用カード活動のブロック図である。図3において、カード交換活動40はフロッピディスク、オンラインサービス、又はいずれかのその他のデジタル媒体を介して行なわれる。カード交換は、例えばゲーム及びパズル等の種々のカード活動41、メールの送受信、及び学習を包含しており、カード作成42は、例えば新たなカードの作成、既存のカードの編集、及び例えばフロッピディスクやペーパー等の種々の媒体へのカードの格納があり、且つカード取扱は、例えば交換のためのカードの組織化及び例えばテーマアルバム及びオンラインアルバム等のカードアルバムの構築等がある。

【0030】図4は本発明に基づくユーザトレード用カ

ードゲーム製品モデルのブロック図である。図4において、ユーザ30は、譲カード50、コードカード51、スポーツカード52、キャラクタカード53を包含する幾つかの電子的カード製品へのアクセスを有している。これらのカードは、例えば問題を解決するゲーム54、アドベンチャーゲーム55、スポーツゲーム56、映画リンク用ゲーム57等の種々の活動において使用される。これらの製品はカード交換環境の文脈において動作し且つ、例えば、ゲームを遊戯するための儀を有するキャラクタカードが関連するアドベンチャーゲームとして結合することが可能である。

【0031】図5は本発明に基づくユーザトレード用カードアルバム製品モデルのブロック図である。図5において、ユーザ30は譲カード60、作成カード61、促進カード62及びゲームカード63を包含する種々のカード製品へのアクセスを有している。これらのカードが収集され且つカードアルバムを組立てるための基礎を与える。カードアルバムは、電子的アルバム本64、テーマアルバム65、オンラインアルバム66、ゲームアルバム67の形態で形成することが可能である。

【0032】ETC種少性  
稀少性は従来のトレード用カード比喩の基本的な構成要素であり、それはETC発明において維持され且つ著しく向上されている。ETCはカード稀少性を発生するための多数の新たな機能を提供している。

【0033】・ユーザの難解度、ユーザは本ETC内のパズルを解くことが可能であり、そうすることにより、ETCをより種多なものとさせるようにETCを変化させる。これの例としては、以下のETCシリーズゲームを参照すると良い。

【0034】・タイミング、タイミングは多数の態様でETCにおける稀少性を発生するために使用することが可能である。

【0035】・ETCは与えられた時間が経過した後に自己破壊(自己消去)することが可能であり、オンラインシステム上に制限した回数カードを使用可能とすることが可能であり、ETCは時間スタンプを押すことが可能であり、既に稀なタイプのETCの場合には、最も稀なものは最も長い時間スタンプを有するものである場合がある。

【0036】・コピー保護。コピー保護はETCをコピーすることの可能な回数を制限する。パブリックキー/プライベートキー暗号を使用することによって偽造のETCを検知することが可能である。

【0037】・製造上の制限。コピー保護と結合した場合に、ETCの製造上の制限が稀少性を発生する簡単な態様である。

【0038】・部分組のランダムな分布。既存のペーパートレード用カード比喩に併せて、一連のカードのランダムな部分的な組を分布させることができある。例え

ば、一連の10個のETCのうちで、そのシリーズに対する1つの最初のキットはETC3、8、2、9を有するものとすることが可能である。別のキットは、1、4、5、10を有するものとすることが可能である。別のキットは6、7、3、9を有するものとすることが可能である。これら全てのキットはユーザに対しては同一のものに見え、ユーザは購入した最初のキットにどのカードが含まれているかを知る方法はない。

【0039】図6は本発明に基づく電子的トレード用カードアーキテクチャを示した流れ図である。図6において、ETCは製造業者200か又はユーザの作成210によって発生される。そのETCはオンライン掲示220、小売商222、販売促進224、他の製品と結合したもの226等のチャンネルを介して分配される。次いで、そのETCは、ゲーム及び活動への組立て230、デジタルアルバムへのリンク232、他のものとの交換234、デジタル映画へのリンク236、ETCの作成又は編集238などを包含する種々の活動(前に簡単に説明し且つ後に詳細に説明する)のために使用され

る。

【0040】電子的トレード用カードオンライン。オンライン能力は本ETC発明の非常に重要な侧面である。本発明の一部をなす独特のソフトウェアプログラムと結合された場合に、オンラインシステムは、ざっと見ること、交換、購入及び販売、オーリクション、グループ及び個別の収集、ETCのグループ及び個別の作成をサポートする。

【0041】図7は本発明に基づく電子的トレード用カード交換モデルのフローチャートである。ETC能力を

30 オンラインで使用するために、ユーザが自己的コンピュータをETCファイル及びユーティリティを包含する遠隔地のコンピュータ又はサーバ110へ接続する場合に常駐カードファイルがアクセスされる(100)。有効なパスワードを与えた後に(120)、ユーザはカード交換区域へエンターする(130)。ユーティリティはユーザがざっとみるとこと、組織化すること及びカードを表示することを可能とする簡単なスクリーンプログラムである。ユーザは例えばパソコン、テレビを実効的にコンピューターミナルとさせるセットトップボックス、又は同一のことを行なう進化したビデオゲームシステム等のコンピューターターミナルの機能性を提供する任意の装置からダイヤルインすることが可能である。確立されたプロトコルによって遠隔コンピュータへ接続されると、ユーザは、ざっと見ること(142)、交換、購入及び販売(141)、オークション、グループ及び個別の収集、ETCのグループ及び個別の作成、及びオンラインカード間連計議(140)をサポートするETCファイル及びユーティリティへアクセスすることが可能である。ユーザは、ハイパーテキストリンク又はメニュー岐路(180)、(190)、(160)を選択す

ることにより1つのエリアから別のエリアへ移動することが可能である。カード交換エリア(141)においては、ユーザはカードを所望する表示の掲示(150)又は同様の行為を行なうことが可能である。ブラウザにおいては(142)、ユーザは種々のカードをブラウズ即ちざっと見(143)、カードの価格をチェックし(144)、カードの稀少性をチェックし(145)、カードを購入(146)することが可能である。ユーザがオンライン交換エリアへのアクセスを完了すると、ユーザはログオフすることが可能である(170)。

【0042】ETC収集オンラインは、ペーパートレード用カード収集に対する従来の比喩を著しく延長させる。コンピュータ装置及びネットワーク接続へのアクセスによって、ユーザは特定のETCを求めて遠隔地のデータベースをブラウズ即ちざっとみることが可能であり且つ世界中にわたり個人及び会社とETCを交換且つ購入する事が可能である。ETCオンラインに関する重要な側面としては以下のようなものがある。

【0043】・会社及び個人へアクセス可能なETC交換所としての世界的なネットワーク。

【0044】・電子のETCファイルに関しての稀少性及び真正性の概念。

【0045】・地形的に分離した個人が交換及び収集のために臨時的な連係を形成する能力。ETC交換センターのブラウジング(ざっと見ること)、サーバ上に常駐しているか又は他のユーザはカード製造業者によって使用可能なものとしてそこにリストされているかETCのリストをブラウズ即ちざっと見ることが可能であり、且つ潜在的な購買者とカードの販売者との間でメールを交換することが可能である。オンラインカード交換センターは、2人のユーザが交互に交換するものから、同時に数千のトレードが行なわれ興奮する高度に取引が行なわれる環境を形成するものまで任意の大きさのものとすることが可能である。

【0046】ETCオンラインのグループ及び個人収集。ETCは、ただで、販売促進の目的で、販売のために又は世界中でコンピュータサーバー上の取引のために提供される。例えばコンピュータサーバ又はアメリカオンライン等の商用サービス及びインターネット等の非商用サービスを介してこれらのサーバへのアクセスを有する収集家は、収集する上で興味のあるETCファイルを見つけ出すためのサーチを行ない次いでそれらのETCファイルをトレードするか又は購入することが可能である(後述参照)。他のチームに対して競争的にETCを収集するために臨時的なチームを形成することが可能である。

【0047】オンライン収集活動は以下のよう幾つかの形態をとることが可能である。

【0048】・単一のサーバ位置へ接続し且つETCをダウンロード、

の形態をとることが可能である。

【0049】・单一のサーバ位置へ接続し且つETCをダウンロード、

・一連のETCの位置に関する鍵のトレールを追従することに成功。例えば、ユーザがシリーズにおける最初のカード、即ちETCトレード用カード販売店においてETC「A」を購入する。ETC「A」上にはユーザをETC「B」のオンライン位置へ導く鍵が存在している。ETC「B」はETC「C」の位置に関する鍵を有している等である。

【0049】・シリーズにおける欠如しているETCを見つけ出し収集オンラインを完成するために他のグループ及び個人と競争する。これは、仮想的スケベンジャハント(「品物集め」ゲーム)に擬似似ている。位置オンラインにおいてシリーズにおける全てのカードを掲示することによってそのシリーズを完成する最初のグループ又は個人が優勝する。

【0050】オンラインETCと物理的媒体上で使用可能なETCとの間の関係。オンラインETCと物理的媒体上で使用可能なETC製品との間の関係が本ETC発明において想定されている。これらの関係は以下のよう幾つかの態様で表わせられる。

20 【0051】・ファイルフォーマット互換性。

・例えば、ライン上で見つかった特定のETCのみを収集家のアルバムプログラムにおける特定の位置内に配置させることができあるようなロック・健セキュリティシステム、  
・ビジュアル及びオーディオデザインによる一貫性のある様相及び感覚。

【0052】完全なシリーズのETCは幾つかの媒体を介して個別的なカードとして提供される場合があり、それらのカードの幾つかはCD-ROM上の商用製品シリーズスタートキットにおいてのみ入手可能であり、それらのカードの幾つかは販売促進のために無料で配布されれば又は例えば玩具又は映画チケット等の関連する製品の購入と一緒にものとされ、且つそれらのカードの幾つかはオンラインでのみ入手可能である。そのシリーズを完成するためには、ユーザは多種の異なる位置におけるシリーズETCを見つけ出し且つそのシリーズのために作成されたETC収集家のアルバムプログラム内にそれらを一體的に集めねばならない。

【0053】ETC稀少性オンライン。ETC稀少性オンラインは制限した時間の間又は制限した数の場所、又はその両方に對しETCを提供することによって発生させることが可能である。例えば、「日本時間7月22日真夜中にいて5分間の間稀な「ブルーウィザードダイヤモンド(B r u n e W i z a r d D i a m o n d)」ETCが(電話番号)において提供される。最初にログオンした1000人の収集家のみがそのカードをダウンロードすることが可能である。」というようなアナウンスをオンラインに掲示することが可能である。この例の番号、日付及び時間は任意なものである。ユーザが特定した時間及び場所にログオンしたとしても、例

ナウンスをオンラインに掲示することが可能である。この例の番号、日付及び時間は任意のものである。ユーザが特定した時間及び場所にログオンしたとしても、例

えばパスワードを必要とすること等により更なる条件を付加することによって付加的な稀少性を発生させることができある。

【0054】オンラインでETCの購入及び販売。購入及び販売は、他のETCに対してETCを交換する代わりに、ETCに対して通貨が交換される点を除いて、交換(後述)と非常に類似している。

【0055】・ユーザは電子メール又はその他の手段を介して交渉することが可能であり、

・ユーザは特定の位置において購入又は販売するための提供を揭示することが可能である。次いで、そのような提供は格納され且つカードの所有者がシステムにログオンした時に転送される(無声の競売)、

・カードは生で販売のために提供することが可能であり、それは同時に接続したユーザによって競売が行なわれる実時間オークションである。

【0056】オンラインでのETCの交換。トレード即ち交換は以下のような多數の態様でオンラインシステムのユーザ間のコミュニケーションを介して行なうことが可能である。

【0057】・ユーザは電子メール又はその他の手段を介して交渉することが可能であり、

・ユーザは特定の位置においてトレード即ち交換の提供を揭示することが可能である。次いで、そのような提供は格納され且つカードの所有者が本システムにログオンする場合にカードの所有者へ転送される(無声の競売)、

・カードは生でトレード即ち交換のために提供することが可能であり、それは同時に接続されているユーザによって競売が行なわれる実時間オークションである。

【0058】物理的ETC交換。上述したオンライントレード(交換)に加えて、ETCはより伝統的なローテックの態様でトレード即ち交換することが可能である。單一又は複数個のETCを書き可能な媒体上にコピーすることが可能であり、且つその媒体が物理的に交換される。この活動を向上させるために、例えばフロッピーディスク等のポータブルな書込可能な媒体に対する粘着性的のラベルがETC製品に含まれる。完成したETC/ペーパーカードハイブリッド(後述)も物理的にトレード即ち交換することが可能である。

【0059】ETC/ペーパートレード用カードハイブリッド。本ETC発明は、ペーパートレード用カードに対し機能的な関係を有している。実際に、特別のタイプの不完全なペーパートレード用カードは本ETC発明の構成要素である。

【0060】ペーパーの不完全なカードがETC製品と一緒に販売され且つ別個にも販売される。不完全なカードはそれらを共通のコンピュータプリンタにおいて使用することが可能であるフォーマットに設計されている。これらの不完全なカードは、それらがペーパートレ

ード用カードであるがそれらのプリントした情報のある側面が欠如しているという点において独特である。欠如している情報はコンピュータをベースとしたETC製品を使用することによって与えられる。その情報が見つかると、それはそのETCプログラムが常駐しているコンピュータ装置に取付けられているプリンタにおいてそのカードの指定したエリア上にプリントすることが可能である。このよな態様でETCコンピュータプログラムから分離した情報が不完全なペーパーカードを完成し、ハイブリッドETC/従来のペーパートレード用カードを形成する。

【0061】ハイブリッドETC/ペーパートレード用カードを形成する能力は本ETC発明において幾つかの適用例を有している。

【0062】・不完全なカードを名称、メッセージ、秘密コード及び画像で個人化する、

・不完全なカードが最初にプリントされた時には得られなかった現在のスポーツ統計等の情報のアップデート、・ゲームに対する競争の監視。不完全なカードが地図の両

20 備示しているがマップ上のトレールが欠如している場合がある。ETCアドベチャーゲーム(後述する)の期間中に、遊戯者が不完全な地図カード上にプリントする権利を得る場合がある。その地図のETC不完全カードがプリントを介して通過されると、コンピュータ装置内に常駐するETCプログラムが地図上にトレールをプリントし、その地帯に関しての最も安全な通路を示す。

・稀少性を発生する手段として。ある場合には、不完全なカードを完全なものとする前に、ETCプログラム内において隠されている情報を見つけ出すか又はパズルを解かねばならない。解くべき問題が一層困難であればあるほど、完成されるカードの稀少性はより高いものとなる。不完全なカードはETCゲームの段階又はレベルがかかる毎に、プリントを介して複数回の通過を介して段階的に完成することが可能である。

【0063】上に引用した傾向は、消費者の間でのマルチメディアパソコン及びビデオゲームシステムが益々人気が高まっていることを示している。本発明の一部である独特的なソフトウェアプログラムと結合された場合に、

40 これらの中のシステムは電子的トレード用カードのエンドユーザーが作成するためのプラットホームとなることが可能である。本発明によって示されるような電子的カードの作成は、ここエンドユーザーに対してのカードの作成は実現可能なものではない。従来のペーパートレード用カードの比較を著しく延長させるものである。

【0064】図8は本発明に基づく電子的トレード用カードアーキテクチャ10を示したブロック図である。コンテンツデータベース12がカードの発生及び活動(使用態様)のためのマルチメディアソースデータを提供し、且つアニメーション及びビデオ情報15、デキス

ト17、画像19、音声21を包含している。カード作成環境14は、カード作成環境16の視覚的なデザインを実現するグラフィックユーザインターフェースを通してコンテンツデータベース12へのユーザーのアクセスを与える。カード作成環境14において発生された電子的トレード用カードは、オンライン出力エンジン18を介してオンラインで、フロッピーディスク出力エンジン20を介してフロッピーディスク上に格納した電子的フォーマットで、且つペーパー出力エンジン22を介してペーパーフォーマットで販売することが可能である。その結果完成したETC(ETカード)24は電子的トレード用カード活動(後に詳述する)の一部として使用することが可能である。

【0065】本発明の1つの重要な特徴は、例えばトレード行為がコンテンツ即ち内容に関することなく離ぎ目がなく且つ些細な行為であるように、いすれかの所望の内容を一貫性のあるフォーマットで組む電子的トレード用カードを発生することの可能な集積化した電子的トレード用カードアーキテクチャを提供していることである。従って、本発明は例によく図1において鍵13で示したように、上述した種々の再使用可能なモジュールを提供し、それに対して、鍵11で示したように、任意の所望の独特的のコンテンツ(内容)を付加することが可能である(例えば、スポーツ事項、エンターテイメント事項)。

【0066】ETCのエンドユーザー作成。図9は本発明に基づいて電子的トレード用カードを作成するためのエンドユーザーモデルのフローチャートである。図9においてユーザーはETCカード作成製品アクセスし(300)及びカード作成製品内のデータベースからETCコンテンツ(内容)物質を選択する(310)。このようなコンテンツ物質は運動家、マンガキャラクタ、想像上のキャラクタ、参照及び教育用の資料、歴史的人物、映画スター、収集可能な項目、ゲーム、個人の写真、地図、販売用の製品、博物館所蔵物、及び自然等を包含することができる。

【0067】次いで、ユーザーはそれらのETCコンテンツを組織化及び/又は編集し(320)且つそのETCをレビュー即ちテスト的に観察する(330)。ユーザーがそのETCに満足する場合には(340)、ユーザーはオプションとしてユーザーのデータを付加し(350)、パスワード保護を行ない(360)、且つ別のETCへリンクさせ(370)ることが可能である。次いで、ユーザーは完成したETCを書き込可能な媒体へコピーするか又はETCをオンラインで掲示する(380)。ユーザーがそのETCに満足しない場合には(342)、ユーザーは継続して編集を行ない(320)且つそのETCをテスト的に観察し(330)、ユーザーが満足するまでそのことを行なう(340)。

【0068】本発明は、電子的トレード用カード作成工

エンジンを有しており、それは本明細書においてはETC作成用エンジンと呼ぶべきソフトウエアプログラムである。このエンジンはC++で書かれたプラットホーム独立性的ソリューションと呼ぶべきソフトウエアプログラムであって、それは例えば写真、テキスト、音声効果、音楽、アニメーション、イラスト及び映像等のコンテンツ物質のデジタルライブラリからユーザーが選択してカスタム化及び/又は個人化した電子的トレード用カードを作成することを可能とする。ユーザーは内蔵のコピー保護機能を喚起させて、稀少性を形成し且つそのカードの受領者がそのETCの真正性及び供給源を確認することを可能とするためにパブリックキー/プライベートキー暗号化に関連してパスワード保護を使用することが可能である。

【0069】グラフィカルユーザインターフェースで相互作用を行うことにより、ETCの商用作者及びエンドユーザーはデジタルコンテンツライブラリからのコンテンツ物質を組織化し、順番に並べ、且つカスタム化することが可能である。従って、ETC作成用エンジンは関連したファイルを特別のETCファイルフォーマットに適合するETCへ編集する。その結果得られるETCは書き込可能な格納媒體に格納及び/又はコピーし、及び/又はコンピュータ又はテレコミュニケーションネットワークを介して転送し、以下に説明するETC収集、交換、又はゲーム活動を行なうことを容易にする。

【0070】ETC作成用エンジン及びコンテンツデータベース、このデザインの重要な概念は、ETC作成用エンジン及びそれと関連するコンテンツデータベースの独立的且つモジュール型の性質である。コンテンツ物質が予め特定したデジタルフォーマットにデジタル化されると、それらはETC作成用エンジン自身に変更することなしにETC作成用エンジンデータベース内へロードされることが可能である。これは、例えば運動家、漫画キャラクタ、想像上のキャラクタ、参照及び教育的の物質、歴史的人物、映画スター、収集可能な項目、ゲーム、個人の写真、地図、販売用製品、博物館所蔵物、及び自然等の多様なコンテンツ物質を使用してETC作成用製品を高速且つ効率的に作成することをサポートしている。

【0071】ETCをベースとした活動。本ETCアーキテクチャは、多数のカードをベースとした活動をサポートしており、それらのうちの主なものは以下のようなゲームである。

【0072】ETCゲーム。ETCゲームはゲームアーキテクチャがETCの形態での分離した構成要素を有しているという点において、既存のコンピュータ又はビデオゲームとは別個のものである。この機能性の例としては以下のようなものがある。

【0073】ETCアドベンチャーゲーム、ETCアドベンチャーゲームは、構造上、既存のビデオ及びコンピュータゲームに類似しているが、その独特の区別される点と

しては、ETCアドベンチャーゲームは、ゲームを進める上でETCを必要とし且つある場合にはゲームの過程中にETCを発生させるということである。

【0074】分離したETCはアドベンチャーゲームにおいて多数の機能を行なうことが可能である。

【0075】・ETCの所有者にゲームをプレイする場合に便宜性を与える鍵、ヒント又はその他の特別の特性を提供する。

・既存のゲームに付加的なレベルの遊戲、キャラクタ又はその他のゲーム要素で補充する。

・遊戯者がそのゲームにおけるあるレベルのプレイ（遊戲）を解決したことの表記又は証拠。

【0076】一例として、ユーザがDC-ROMでETCアドベンチャーゲームを購入する場合がある。このゲームは次第に難易度が増加するレベルを有している。鍵を収集しつつそのゲームの各レベルを解決するにいたり、前もって隠されているETCが露され、それら次のレベルのプレイに対する鍵を与える。そのゲームの全てのレベルが解き明かされると、ユーザはそのゲームからの完全な組のETCを獲得し、そのことは各レベルが解き明かされたことを証明し、且つ時間スタンプが押され、且つユーザの名前又はその他の個人データで個人化が行なわれる。

【0077】ETCインタラクティブ（対話的）映画ゲーム。図10は本發明に基づく電子的トレード用カード映画リンク用モデルのフローチャートである。図10において、一連の分離されたETCがデジタル映画、即ち例えば物語、エニマーション、ドキュメンタリ映画等の任意の形態の動画にリンクされている。ユーザはETCデジタル映画製品へアクセスを得（600）且つ映画製品へリンク可能な特定のETCへのアクセスを得る（610）。映画を見ている間に、ユーザは特定のETCをその映画へリンクさせるためのプロンプト表示が与えられる（620）。ユーザがそのETCを映画へリンクさせると、前もって隠されているその映画の側面がアソロッケられ及び／又はそのETCから新たな情報がその映画へ付け加えられる（630）。ユーザがそのプロンプトに対して応答しない場合には、その映画はETCデータとして継続して上演することが可能であり、又は特定のETCがリンクされるまでその映画の上映は停止される（632）。そのアルバムに対して特定のETCの全てがその映画にリンクされると、ユーザは褒美を受取り（640）、それは前もって隠されているデータを見ることの能力、その映画の原作者の名前を見たり、且つ促進用物質へのアクセスを得たりすることを包含する（650）。

【0078】デジタル形態でリリースされたETCインタラクティブ（対話的）映画は、その映画の筋を進めさせるために分離したETC筋及びキャラクタカードを必要とする。ETCインタラクティブ映画は、既存の人気

のある映画を再構成することによって形成するか、又は特にETCでの効用を心に止めて特別に製造した新たな映画とすることが可能である。その映画はデジタルデータとしてリリースされるので、映画データフォーマットと互換性のあるETCビデオ及び音声を作成することが可能であり且つその中に挿入することが可能である。

【0079】例、映画がデジタル形態でリリースされる。リリースされると、その映画は始から終りまでリニアな態様で上演される。然しながら、ユーザがそのストリーミングにおける特定の点においてその映画へ特定のETC筋又はキャラクタカードを付加すると、そのストリーミングは以下のように向上される。

【0080】・新たなシーンの付加。

・物語の方向及び結末における変更。

・既存のシーンの中で新たな要素の出現。

・既存のシーンにおいて新たなキャラクターの出現。

【0081】例、電子的「ダイヤモンドカード」はあるシーンにおいて大きなダイヤモンドを配置させることによって筋書きに影響を与えることが可能である。そのダイヤモンドはそれを読む欲深いキャラクターの注意をそらさせる。ダイヤモンドがシーン中に配置されない場合には、注意をそらすことも盜みも存在しない。電子的「鍵カード」がそうでなければ間にかけられる盾となるものが遮断することを可能とする。遊戯者がふたりの場合には、各遊戯者がそれらの「戦士」カードを使用して戦場で戦闘せんとしている2つの対向する軍隊の各々に対し軍人を付加させることができある。ETCを介しての軍人の付加は、想像上のスクリーン上の戦闘の結果を決定する。

【0082】キャラクタカードは映画を更新させることが可能である。映画に慣れてくると、その映画の後にリリースした分離したETC映画カードを付加し且つストリーミングにおいて驚くような変化を発生させることが可能である。

【0083】ETCシリーズゲーム。例、これらのカードは一連の次第に難易度が増加するパズルチャレンジとして分配され、そのシリーズにおける各ETCは独特のソフトウェアパズルを包含している。各パズルを解き明かすに連れ、カード上面に表示されるスコア数字がインクリメントし且つ隠されている鍵となるグラフィックが露見される。高いスコアを得ることが困難であるので、スコアが高ければ高い程、カードはより稀少なものである。然しながら、ユーザがパズルを解き明かす場合に過ちを犯すと、スコアはデクリメントするか、又は深刻なエラーの場合には、カードが自己消滅又は自己消去を行なう。ユーザが完全な途切れがないシリーズのカードを有しておりパズルの全てが完全に解かれ且つ最大のスコアが表示されるとそのゲームに勝ったこととなる。ユーザがそのゲームに勝つと、そのゲームカードを自分の名前又はその他の個人データで個人化することの特権が

得られる。

【0084】ETCリンク用ゲーム。図11は本発明に基づく電子的トレード用カードリンク用モデルのフローチャートである。図11において、一連の3個の分離したETC「A」、「B」、「C」がリンクされている。ユーザは、最初にETC「A」を得(400)、次いでETC「B」を得るための手段を見つけ、そのための指示はETC「A」に隠されている(410)。ユーザはETC「B」を得、且つそれをETC「A」へリンクさせる(420)。ETC「A」と「B」との組合せがETC「C」を得るための手段を露見させる(430)。次いで、ユーザはETC「C」を得且つそれをETC「A」及び「B」とリンクさせ(440)、それに對してユーザは「ABC」ETCシリーズを完成したとの美奐を得る(450)。その美奐は、最もって隠されている資料を見ることの能力、新たにリンクしたETCシリーズに対し最初のカードを発生する能力、促進用の資料へのアクセス等を包含することが可能である(460)。

【0085】例、完全なゲームズは進行中のゲームが一連のETCの形態で分離したコードセグメントとして分配される。ユーザがそのシリーズにおけるETCを収集すると、それは自動的に一時にリンクし且つその結果ゲームが成長し、より深いものとなり、より堅牢なものとなり且つ複雑なものとなる。ETCでリンクされたゲームの規模は、最も小さなもので2倍のETCからなるもの又は数年でにわたり成長し且つ展開されるゲームへ発展され、分配され、収集され、且つ組立てられる数百個のものからなるシリーズの範囲を有することが可能である。ユーザがゲームに勝つと、ユーザはそのETCゲームカードにユーザの名前又はその他の個人データを個人化させる権利を得る。

【0086】ETC収集。図12は本発明に基づく電子的トレード用カード収集用のアルバムモデルのフローチャートである。図12において、一連の分離されたETCがETCデジタル収集用のアルバムに対してリンクされている。ユーザがETCデジタル収集家のアルバム製品へのアクセスを得(500)且つそのアルバム製品へリンク可能な特定のETCへのアクセスを得る(510)。ユーザはそのETCをデジタルアルバム内の特定の位置へリンクさせ(520)且つそのアルバムに対し特定的なETCを継続して得る(530)。ユーザがそのアルバムにETCをリンクさせていくと、そのアルバムの前もって隠されていたセクションがアンロックされる(540)。そのアルバムに対して特定的な全てのETCがそれらにリンクされると、ユーザは美奐を受取り(550)、それは前もって隠されている情報を見るための能力、新たなETCシリーズの最初のカードを発生する能力、且つ販売促進用の資料へのアクセス(560)を包含することが可能である。

【0087】ETC収集動作は明細書の他の箇所において説明した本ETC発明の多數の特徴によって強く支持されており、例えば、ETC稀少性、真正性、消費者のオンラインサービスとの互換性、且つETCヘッダ識別等がある。ETC収集動作は、更に、本発明の別の独特的な特徴である電子的トレード用カード収集アルバムによってサポートされている。これらのアルバムは、エンデューザがETCの収集を進めにしたがいエンデューザが特定の分離したETCを電子的アルバム内に一体化させることを可能とすべく構成されたソフトウェアプログラムである。全てのETCアルバムはこの基本的な機能性を共有するが、ETCのコンテンツ即ち内容に関連した多數の独特の属性をアルバム内に構築することが可能である。

【0088】ETCスポーツアルバムは、各チームメンバーがそれら自身の分離されたETC上でチームが収集される場合にスポーツゲームとなることが可能である。充分なチームメンバーが収集されると、スポーツゲームをプレイすることが可能であり、それは分離したETC上のデータを使用し且つ収集したETCチームメンバー間での実際のコンテストをシミュレートする。この概念は更に「戦争ゲーム」ETCアルバムへ直接適用可能である。

【0089】ETC鍵アルバムは、収集のセグメントが成功裡に完了したか新たな特徴を露見させるアルバムである。1つの例は、例えば幽靈屋敷等の不可思議な場所のスクリーン上の表示である。特定の分離したETCが収集されると、それは鍵として作用し且つ幽靈屋敷内の付加的な部屋を露見させることができある。各部屋はそれが自身の一連のETCを有しており、一連の部屋における次の部屋を開ける前にその一連のETCを収集し且つその部屋内に格納せねばならない。幽靈屋敷の隠されているエリアを露見させることに加えて、ストーリーを語るアニメーション又は他のETC製品に対する制約を得るためにユーザがかけることの可能な電話番号を露見させること等の収集したETCによってその他のイベントをトリガさせることができる。

【0090】新たな特徴を露見させる鍵であるETCを必要とするアルバムのその他の例は、旅又は地圖的探險に基づくETCアルバムであり、その場合には、旅の増分的段階又は探險の首題が特定のETCが収集されることによって露見され、且つ蓄積する知識に基づくETCアルバムの場合には、各ETCは例えロケットを発射することなどのより大きなタスクを実行するのに必要な知識の構成的一部を表わしている。ETCが収集されると、ユーザは知識を蓄積し且つロケットを発射するための目標に向かって進行する。その収集が完了すると、ロケットが発射される。

【0091】実利的ETCアルバム。これらのアルバムは外見がより平凡なソフトウェアプログラムであっ

て、且つエンドユーザが収集する数個から数千個の分離したETCの任意の数の簡単な管理及び収集のために使用される。

## 【0092】例

カード収集シナリオ。

【0093】1. ティムが彼のマルチメディアプレイヤーにETC「収集家のアルバム」CDを挿入する。各アルバムは収集のための「スタートカード」の独特的の取合せを有している。このアルバムは幽靈屋敷の形態であり、その場合に各部屋は収集を完了するために特定の組のカードを必要とする。

【0094】2. ティムは12個のカードのダンジョンセットを完成するために更に1つのカードを必要としている。

【0095】3. 彼は局所的な交換用カードの店において欠如しているカードを見つけだす。

4. ダンジョンセットを完成すると、ティムは特別の褒美を得ることが可能となる。投擲者がティムにその詳細を示す。

【0096】5. 次の週に、ティムの友人のジェリーが学校で種々な映画カードを彼に与える。ティムの友人は何週もの間このカードを探しておらずそれを最初に見つけ出したのがジェリーである（それはキャッスルクエスト（Castle Quest）と呼ばれるETCゲーム内に隠されていた）。

【0097】6. ある電子のアルバムは映画をしており、且つ欠如しているカードがその映画からの謎となるシーンをアンロックさせる。その欠如している映画カードをそれが隠されている箇所に最初に発見した人がそれを個人化することが可能である。そうして、その名前は、その映画が上映される場合にその映画の原作者として常に表われる。

## 【0098】カード活動シナリオ。

【0099】1. ジェイソンが彼のCD-ROMドライバ内にETC「キャッスルクエスト」ゲームを挿入する。キャッスルクエストは、難易度が次第に増加するパズルを遊戯者が解く。各レベルが解かれてる後、遊戯者は現在のレベルを解いたことを証明し且つ次のレベルの謎を与えるカードをプリントアウトすることが可能である。

2. ジェイソンはそのゲームの4つのレベルを解き明かし且つ最初の4つの謎となるカードをプリントした。それらの謎となるカードはゲームと共にカラーで手めアリントされている。ジェイソンがそれらを後のプリンタを介して供給すると、彼の名前及び日付及び時間がそのカードに表われる。彼は現在5番目のレベルに挑戦している。

【0100】3. ジェイソンは最終的に5番目のレベルを解き明かし且つタワーから逃げ出す。彼は第6レベルの謎となるカードをプリントアウトする。

【0101】4. カード上にはダークバーの地図がある。ジェイソンが彼のプリンタを介してそのカードを供給すると、そのバー上に特別の経路がプリントされて表われる。

【0102】5. 3週間の後に、ジェイソンはキャッスルクエストの10個のレベル全てを解き明かす。

【0103】6. 彼は、今や、10個の完成したキャッスルクエストカードの組を有しており、各々は彼の名前に個人化されている。キャッスルクエストを解き明かした者のみがこのような1組の10個の謎となるカードを有している。ジェイソンは学校において彼の友人の羨望的である。

【0104】カードトレード（交換）シナリオ。

【0105】1. ジュリー及びクリスチンは彼らの気にいっているETCをフロッピーディスク上でトレード即ち交換する。彼らは各自彼らの気にいっているカードの完全なる組を作ろうとしている。

【0106】2. 彼らは、世界中の子供たちとオンラインでトレードすることが可能である。幾つかのカードは内蔵された電話番号を有しており且つコマンドでダイヤルを行なう。

【0107】3. ある非常に特別なカードはそれ自身のディスプレイシステムと共に取引され、從ってその「カード」は、ソフトウェア、パーティ、CPU及びLCDディスプレイを収容する小さなプラスチックケースである。

【0108】4. ETCファイルはペーパーカード上に取出し、交換し且つ従来のペーパートレード用カードと殆ど同じくカードゲームにおいて使用することが可能である。エンドユーザーカード作成シナリオ。

【0109】1. エミリーは彼女の友人のエイミーに対し特別のパーソナルなETCを作成することを希望している。彼女は、彼女のマルチメディアプレイヤー内に彼女の気にいっているキャラクタを有するカードメーカーCDを挿入する。

【0110】2. 彼女はマジックライティングディスク（Magic Writing Desk）へ行き、そこで彼女は彼女のカードを集め且つ個人化する。最初に、彼女はフォーマットを選択し且つ彼女のカードに対して設定する。彼女はエイミーのカードがゲームカードであることを決定する。

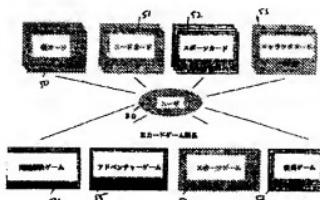
【0111】3. 彼女は彼女の気にいっているTVショーカラのキャラクタを付け加える。そのキャラクタは「あなたの最も愛する友達から今日は」と言う。

【0112】4. エミリーはカードに納まる小さなゲームの組合せからタロット（Tarot）ゲームを選択する。

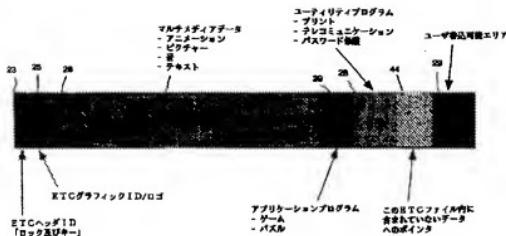
【0113】5. 彼女はエイミーが見つけ出すアニメートしたマジックハートの内側に隠した秘密のメッセージをタイプ打ちする。

- 【0114】6. エミーはそのカードをフロッピディスク上に納め且つカードメーカープログラムと共に取引されるカラフルな予めフォーマットされたシート上にそのディスクに関する特別のラベルをプリントする。
- 【0115】以上、本発明の具体的実施の態様について詳細に説明したが、本発明は、これら具体例にのみ限定されるべきものではなく、本発明の技術的範囲を逸脱することなしに種々の変形が可能であることは勿論である。
- 【図面の簡単な説明】
- 【図1】 本発明に基づく電子的トレード用カードデータフォーマットを示した概略図。
- 【図2】 本発明に基づくユーザが交換を行なうカード交換環境を示したブロック図。
- 【図3】 本発明に基づくトレード用カード活動モデルを示したブロック図。
- 【図4】 本発明に基づくユーザがトレードするカードゲーム製品を示したブロック図。
- 【図5】 本発明に基づくユーザがトレードするカードアルバム製品モデルを示したブロック図。
- 【図6】 本発明に基づく電子的トレード用カードデータキテクチャを示したフローチャート。
- 【図7】 本発明に基づく電子的トレード用カードトレードモデルを示したフローチャート。
- 【図8】 本発明に基づく電子的トレード用カードデータキテクチャを示したブロック図。
- 【図9】 本発明に基づく電子的トレード用カードの作成のためのエンドユーザモデルを示したフローチャート。
- 【図10】 本発明に基づく電子的トレード用カード映画リンク用モデルを示したフローチャート。
- 【図11】 本発明に基づく電子的トレード用カードリンク用モデルを示したフローチャート。
- 【図12】 本発明に基づく電子的トレード用カード収集家のアルバムモデルを示したフローチャート。
- 【符号の説明】
- |        |                    |
|--------|--------------------|
| 23     | ETCヘッダID           |
| 25     | ETCグラフィックID        |
| 27     | マルチメディアデータ         |
| 28     | ユーティリティプログラム       |
| 29     | ユーザ書込可能エリヤ         |
| 30, 31 | ユーザ                |
| 32     | 購入カード              |
| 33     | 作成カード              |
| 34     | 販売促進用カード           |
| 10 35  | ゲームカード             |
| 36     | オンライン媒体            |
| 37     | 物理的媒体              |
| 38     | ペーパー媒体             |
| 39     | アプリケーションプログラム      |
| 40     | カード交換（トレード）        |
| 41     | カード活動              |
| 42     | カード作成              |
| 43     | カード収集              |
| 44     | 外部データ及びプログラムへのポインタ |
| 20 50  | 機カード               |
| 51     | コードカード             |
| 52     | スポーツカード            |
| 53     | キャラクタカード           |
| 54     | 問題解決ゲーム            |
| 55     | アドベンチャーゲーム         |
| 56     | スポーツゲーム            |
| 57     | 映画ゲーム              |
| 60     | 購入カード              |
| 61     | 作成カード              |
| 30 62  | 販売促進カード            |
| 63     | ゲームカード             |
| 64     | 電子的アルバム本           |
| 65     | テーマアルバム            |
| 66     | オンラインアルバム          |
| 67     | ゲームアルバム            |

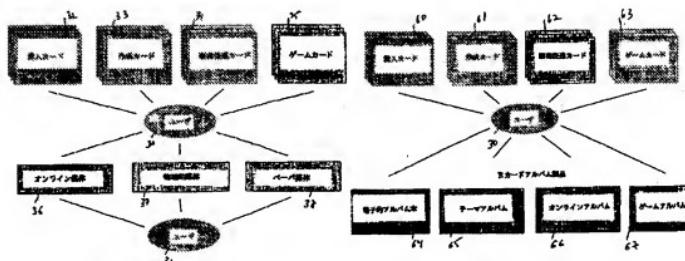
【図4】



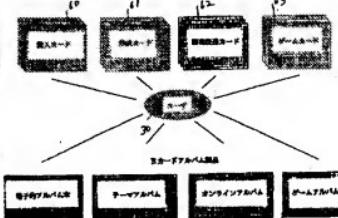
【図1】



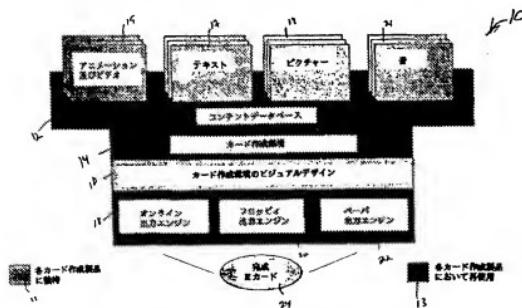
【図2】



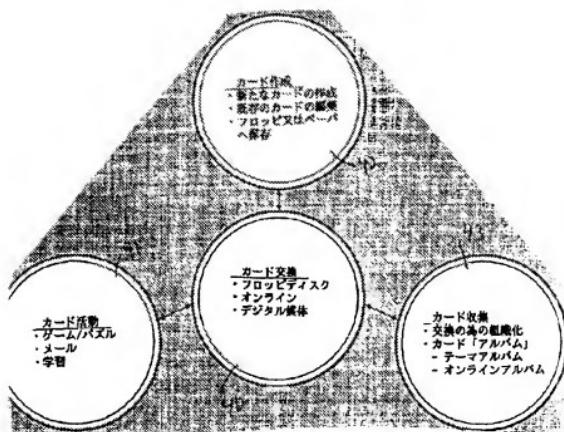
【図5】



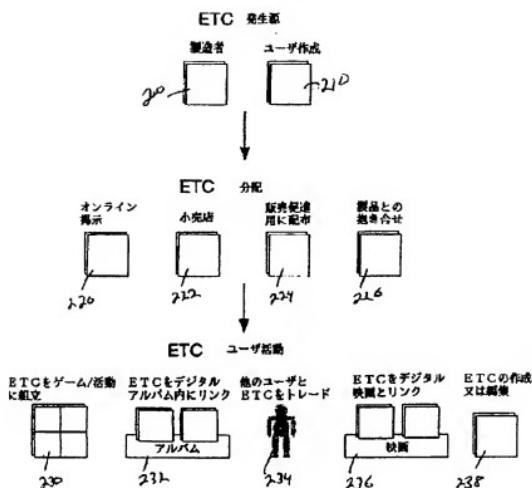
【図8】



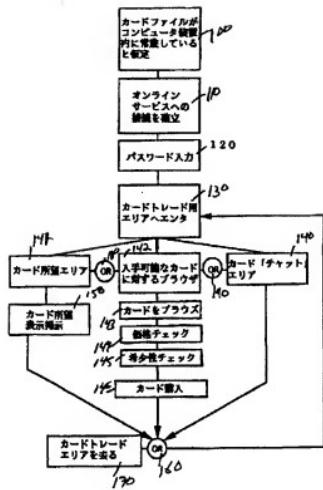
【図3】



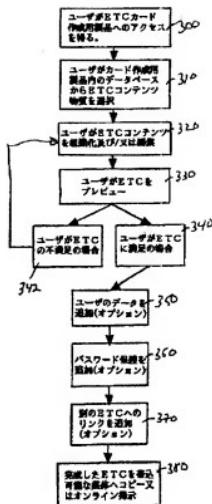
【図6】



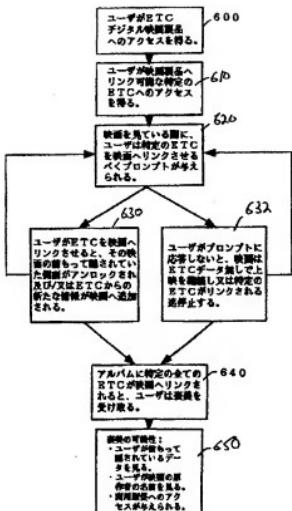
### 【图7】



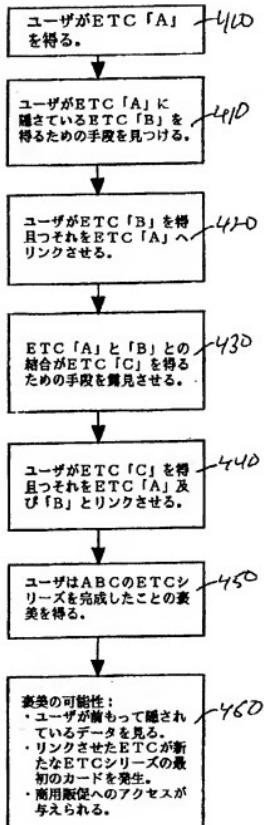
【图9】



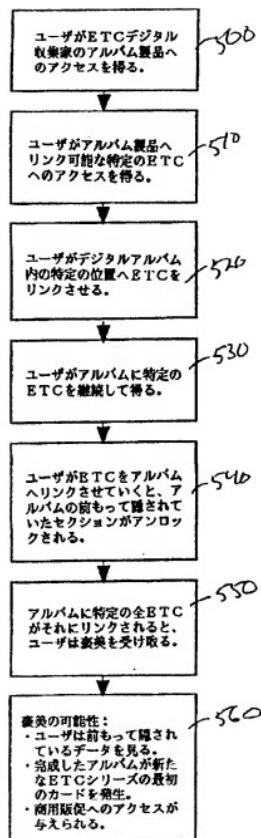
[図10]



[図11]



【図12】



【手続補正書】

【提出日】平成8年6月7日

【手続補正2】

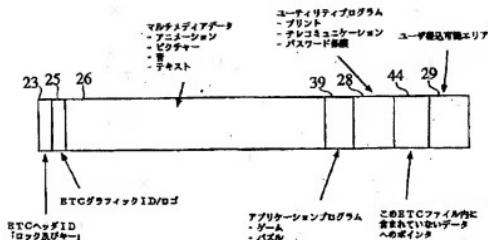
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】全図

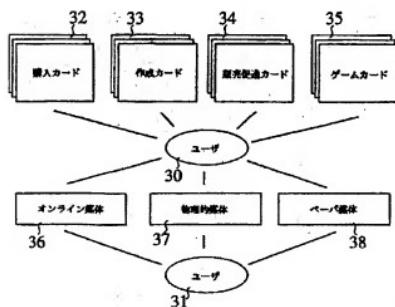
【補正方法】変更

【補正内容】

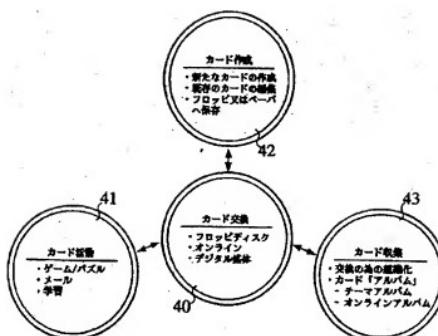
【図1】



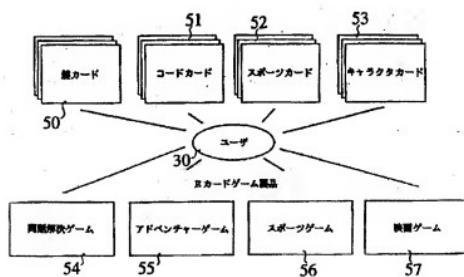
【図2】



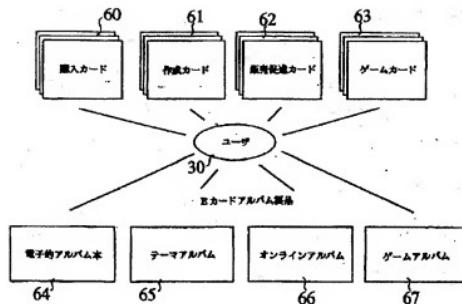
【図3】



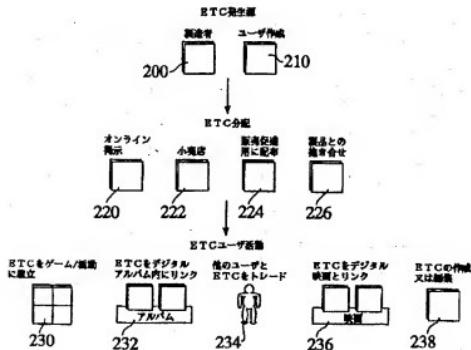
【図4】



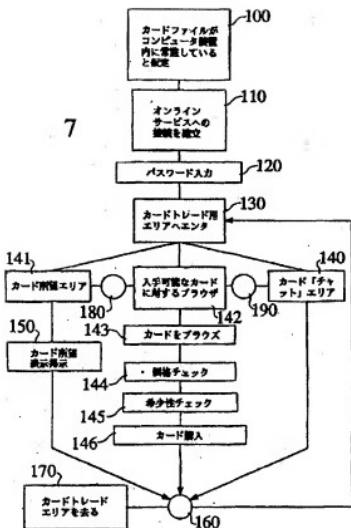
【図5】



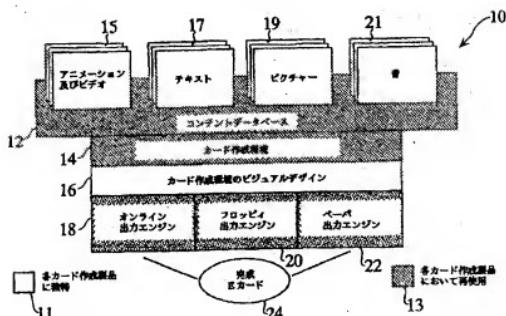
【図6】



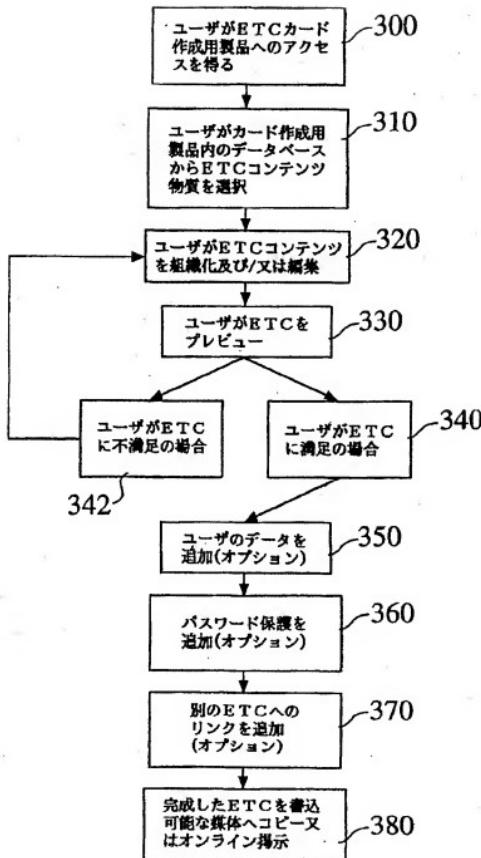
【図7】



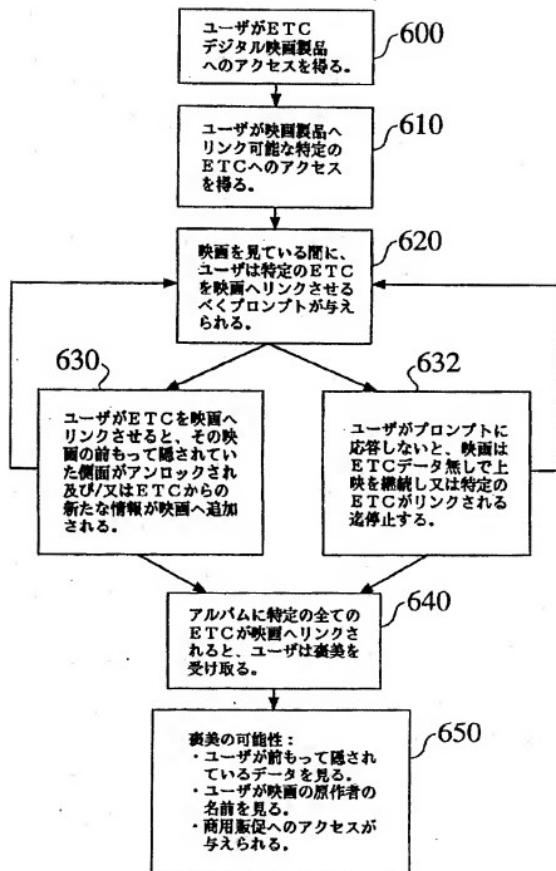
【図8】



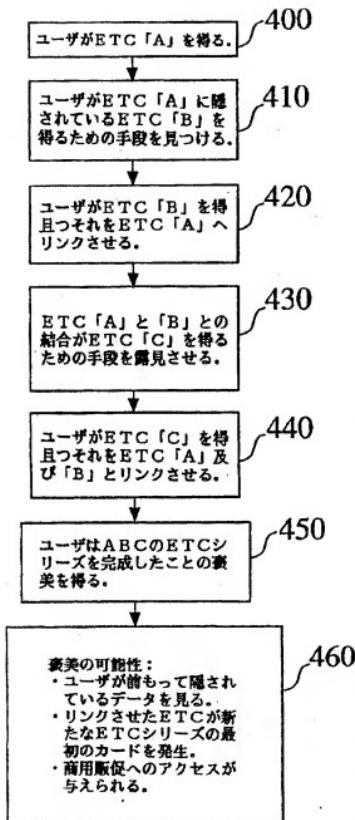
【図9】



【図10】



【図11】



【図12】

